



A REGULAMENTAÇÃO JURÍDICA BRASILEIRA PARA A PROTEÇÃO DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES NOS AMBIENTES DIGITAIS

BRAZILIAN LEGAL REGULATION FOR THE PROTECTION OF CHILDREN AND ADOLESCENTS IN DIGITAL ENVIRONMENTS

Johana Cabral¹
Ramon Barcellos Tedesco²

Resumo: O presente artigo trata da proteção de crianças e adolescentes nos ambientes digitais. Tem por objetivo geral analisar a regulamentação jurídica de proteção a crianças e adolescentes nos ambientes digitais, no Brasil. Os objetivos específicos, são: apresentar as novas tecnologias e o envolvimento de crianças e adolescentes com os recursos tecnológicos; estudar os impactos das tecnologias no desenvolvimento de crianças e adolescentes; e analisar a regulamentação jurídica brasileira de proteção de crianças e adolescentes nos ambientes digitais. O problema de pesquisa é o seguinte: qual a regulamentação jurídica existente no Brasil para a proteção das crianças e dos adolescentes nos ambientes digitais? A hipótese é a de que, com o advento da Lei nº 15.211/2025, o Brasil dá um passo importante no que tange à regulamentação da proteção de crianças e adolescentes nos ambientes digitais. Referida lei estabelece regras que regulam o uso das redes sociais, os jogos eletrônicos e a publicidade infantil, elencando determinações de supervisão parental e o atendimento de requisitos pelos provedores de aplicações de internet e os fornecedores de produtos e serviços de tecnologia da informação. Foram utilizados o método de abordagem dedutivo, o método de procedimento monográfico e as técnicas de pesquisa bibliográfica e documental. Os resultados revelaram que a Lei nº 15.211/2025 representa um movimento importante na proteção digital das crianças e dos adolescentes. Contudo, carece de maiores esclarecimentos sobre a sua aplicação, o que poderá ocorrer a partir da sua vigência.

Palavras-chave: adolescentes; ambientes digitais; crianças; proteção na internet.

Abstract: This article discusses the protection of children and adolescents in digital environments. The general objective is to analyze legal regulations for protecting children and adolescents in digital environments in Brazil. More specifically, it aims to: present new technologies and how children and adolescents use them; study the impact of technology on children and adolescents' development; analyze Brazilian legal regulations for protecting children and adolescents in digital environments. The research question is: What legal regulations exist in Brazil to protect children and adolescents in digital environments? The hypothesis is that, with Law No. 15,211/2025, Brazil took an important step forward in regulating the protection of children and adolescents in digital environments. This law establishes rules that regulate the use of social networks, electronic games, and advertising to children. It also lists requirements for parental supervision and compliance by internet application providers and suppliers of information technology products and services. The deductive approach, monographic procedure method, and bibliographic and documentary

¹ Doutora em Direito pela Universidade de Santa Cruz do Sul – UNISC. Integrante do Grupo de Pesquisa Políticas Públicas de Inclusão Social e do Grupo de Estudos em Direitos Humanos de Crianças, Adolescentes e Jovens do PPGD/UNISC. E-mail: johanacabral712@gmail.com.

² Mestre em Direito pela Universidade de Santa Cruz do Sul – UNISC. Integrante do Grupo de Pesquisa Políticas Públicas de Inclusão Social e do Grupo de Estudos em Direitos Humanos de Crianças, Adolescentes e Jovens do PPGD/UNISC. E-mail: ramontedesco@gmail.com.



research techniques were used in terms of methodological choices. The results revealed that Law No. 15,211/2025 is an important step forward in digitally protecting children and adolescents. However, further clarification is needed regarding its application once it takes effect.

Keywords: adolescents; digital environments; children; safe internet.

1. Introdução

As crianças e os adolescentes têm acessado, cada vez mais, as tecnologias e os ambientes digitais. Celulares, *notebooks*, computadores, tablets, *smartwatches*, *e-readers* e tantos outros eletrônicos invadiram o dia a dia das famílias, das escolas e da vida social como um todo. De igual modo, redes sociais como *Facebook*, *Instagram*, *TikTok*, *YouTube*, *WhatsApp*, *Telegram* e *Spotify*, conquistaram a atenção das pessoas, incluindo crianças e adolescentes. Isso sem falar nos jogos digitais, como *Minecraft*, *Fortnite*, *Roblox*, *League of Legends*, *Free Fire*, *EA FC 25* e outros. Ou seja, as crianças e os adolescentes têm interagido, por diferentes plataformas, com o universo digital. Essa interação levanta diferentes preocupações, ligadas ao uso excessivo das telas e aos prejuízos para o desenvolvimento e a saúde mental, à exposição nas redes sociais, à exploração comercial infantil, ao vazamento de dados e informações, à exposição aos crimes virtuais e outras. Verifica-se, assim, a emergência e relevância desta temática.

A presente pesquisa trata da proteção de crianças e adolescentes nos ambientes digitais. Tem por objetivo geral analisar a regulamentação jurídica de proteção a crianças e adolescentes nos ambientes digitais no Brasil. Os objetivos específicos, os quais correspondem às seções do artigo, são: apresentar as novas tecnologias e o envolvimento de crianças e adolescentes com os recursos tecnológicos; estudar os impactos das tecnologias no desenvolvimento de crianças e adolescentes; e analisar a regulamentação jurídica brasileira para a proteção de crianças e adolescentes nos ambientes digitais.

Para tanto, formulou-se o seguinte problema de pesquisa: qual a regulamentação jurídica existente no Brasil para a proteção das crianças e dos adolescentes nos ambientes digitais? A hipótese aventada é a de que, com o advento da Lei nº 15.211/2025, o Brasil dá um passo importante no que tange à regulamentação da proteção de crianças e adolescentes nos ambientes digitais. Referida lei estabelece regras que regulam o uso das redes sociais, os jogos eletrônicos e a publicidade infantil, elencando determinações de supervisão parental e o atendimento de requisitos pelos provedores de aplicações de internet e os fornecedores de produtos e serviços de tecnologia da informação.



Na realização desta pesquisa, serão utilizados o método de abordagem dedutivo, o método de procedimento monográfico e as técnicas de pesquisa bibliográfica e documental. O trabalho encontra-se dividido em três seções. A primeira, que apresenta as novas tecnologias, trazendo o seu conceito e o uso dos recursos tecnológicos por crianças e adolescentes. A segunda seção, que estuda os impactos das tecnologias no desenvolvimento de crianças e adolescentes, sob os aspectos social, físico e mental. A terceira, que analisa a regulamentação jurídica brasileira de proteção das crianças e dos adolescentes nos ambientes digitais, sobretudo com a promulgação da Lei nº 15.211/2025, conhecida como Estatuto Digital da Criança e do Adolescente.

2. Novas tecnologias e o envolvimento de crianças e adolescentes com os recursos tecnológicos

O conceito de tecnologia relaciona-se a uma inovação, capaz de facilitar uma necessidade humana. Ou seja, trata-se de uma criação – seja de um instrumento, método ou uma técnica – que resolve um problema presente. Como bem pontuam Selpa e Oliveira (2024), a característica central da tecnologia consiste na sua funcionalidade. A tecnologia compreende um conjunto de conhecimentos indispensáveis à adaptação ao ambiente. Ela facilita e aprimora a vida humana, em diferentes locais e cenários (Selpa; Oliveira, 2024).

Muitos foram os feitos tecnológicos: das ferramentas dos ancestrais ao domínio do fogo; da Revolução Agrícola à Revolução Industrial; do surgimento do mimeógrafo ao surgimento do rádio; do surgimento da televisão ao surgimento do celular; do surgimento do computador à instalação das redes de fibra óptica. As tecnologias têm, cada dia mais, impactado o cotidiano das pessoas.

Hoje é difícil imaginar uma sociedade desprovida de televisões, computadores ou redes de telefonia. Os avanços tecnológicos são contínuos, como uma via de mão única, não havendo qualquer possibilidade de retrocesso. Nesta perspectiva, o advento da internet foi um marco na evolução das tecnologias e os progressos de ordem econômica e social ligados à rede, bem como a expansão do consumo de artefatos digitais, têm servido igualmente para moldar muitas das experiências. (Bortolazzo, 2016, p. 9)

As novas tecnologias, por sua vez, referem-se às tecnologias digitais (Costa; Duqueviz; Pedroza, 2015). Trata-se da Revolução Digital, também conhecida como Terceira Revolução Industrial, a qual remonta ao Pós-Segunda Guerra Mundial e que diz respeito à utilização de “computador, *tablet*, celular, *smartphone* e qualquer outro dispositivo que permita a navegação



na internet” (Costa; Duqueviz; Pedroza, 2015, p. 604, grifos dos autores). Segundo Bortolazzo (2016), a qualificação “nova”, da expressão “novas tecnologias”, carrega uma marca ideológica que aponta para algo melhor. Ou seja, há algo pioneiro, que trará maiores oportunidades e/ou possibilidades de comunicação e informação.

Invariavelmente, as novas tecnologias modificaram radicalmente as formas de interação na sociedade (Lima *et al.*, 2025). Até então, as pessoas ocupavam um lugar passivo, uma vez que receptoras dos conteúdos emanados pelos meios de comunicação por difusão, como jornais, rádio e televisão. Com a emergência da internet, a qual data de 1995, as pessoas passaram a ter maiores possibilidades de interação e expressão (Pretto; Pinto, 2006). As tecnologias alteraram o acesso à informação. Com elas, a informação passou a ser instantânea, a partir de um clique (Medeiros; Santos, 2024), o qual pode ser feito de dentro da própria casa, no trabalho, na escola ou mesmo na rua.

São múltiplas as vantagens advindas das novas tecnologias. Os seus benefícios alcançam os âmbitos social, econômico, educacional, laboral, cultural e político – nos planos interno e internacional. “A difusão em tempo real de dados e imagens permitiu uma aproximação global entre pessoas, empresas e governos, consolidando um mundo interconectado, em que os fluxos informacionais são incessantes e ubíquos” (Lima *et al.*, 2025, p. 12).

Nos campos econômico, social e laboral, as tecnologias digitais permitiram a realização de compras, o pagamento de contas, as transferências bancárias, a automação do trabalho, além da consolidação de uma economia global interdependente (Bortolazzo, 2016; Lima *et al.*, 2025). No contexto dos tribunais, as ferramentas digitais dão maior celeridade à prestação jurisdicional (Minharro, 2024). Por exemplo, “[n]a esfera processual, há alguns anos o CNJ tem implantado sistemas inteligentes para separação de processos, atuação em demandas repetitivas e cálculos” (Minharro, 2024, p. 07).

Na esfera cultural, verificou-se o enriquecimento cultural a partir da circulação de ideias, valores e símbolos, de forma inédita (Lima *et al.*, 2025). As tecnologias não apenas ampliam acervos culturais das pessoas como são, também, produtos culturais – manifestações da cultura contemporânea (Selpa; Oliveira, 2024). “Nessa perspectiva, compreende-se que as tecnologias representam produtos culturais de uma era específica, desenvolvidas e incorporadas na sociedade para atender às necessidades humanas e, sobretudo, aprimorar a qualidade de vida” (Selpa; Oliveira, 2024, p. 11). A nível político, as tecnologias possibilitaram o fortalecimento da democracia, a comunicação de abusos e a participação cidadã (Lima *et al.*, 2025). Além do mais, “[g]rande parte dos meios pelos quais os governos e outras instituições e organizações



atuam, controlam, fiscalizam e punem contam e se apoiam também nas tecnologias digitais” (Bortolazzo, 2016, p. 10).

No campo educacional, os recursos tecnológicos possibilitaram múltiplos ganhos, como: maior participação dos/as estudantes; facilitação da gestão do sistema escolar; dinamização do processo de ensino-aprendizagem (Medeiros; Santos, 2024); melhoria nos processos avaliativos e de monitoramento de desempenho; flexibilização do acesso ao conhecimento; potencialização da aprendizagem; e personalização do ensino (Monte, 2025). Além disso,

[o] acesso à internet e a dispositivos tecnológicos pode ampliar as oportunidades educacionais, permitindo que estudantes de regiões remotas ou de baixa renda tenham acesso ao mesmo conteúdo e à mesma qualidade de ensino que aqueles de áreas urbanas e mais favorecidas têm. (Lima; Menezes, 2025, p. 21)

As vantagens das novas tecnologias são muitas, porém devem ser analisadas criticamente. Isso porque, os riscos são igualmente significativos. Elas “potencializam o conhecimento, a inovação e a aproximação entre povos, mas também podem reforçar desigualdades, ameaçar liberdades e consolidar poderes concentrados” (Lima *et al.*, 2025, p. 12). As tecnologias já têm provocado a substituição do trabalho humano (Minharro, 2024), a acessibilidade irregular e a exclusão digital (Lima; Menezes, 2025), a possibilidade da prática de crimes virtuais, como o *cyberbullying*, assédios, ameaças, intimidações, *cyberstalking* e crimes que violam a dignidade sexual (Medeiros; Santos, 2024; Cunha, 2020). Os avanços tecnológicos fizeram emergir “[...] temas como a privacidade e a proteção de dados, a proliferação da circulação de conteúdos falsos ou enganosos e o uso excessivo potencialmente prejudicial de dispositivos digitais por crianças e adolescentes” (Getschko, 2025, p. 14).

Seja na escola ou em casa, os recursos tecnológicos têm sido muito utilizados por crianças e adolescentes. A pesquisa TIC Kids Online Brasil 2024, que versou sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação por crianças e adolescentes de 9 a 17 anos, no Brasil, revelou o contexto da frequência de utilização, bem como da posse de perfil em plataformas digitais pelo público infanto-adolescente. O estudo contemplou uma amostra de 23.856 domicílios em 634 municípios. De acordo com o relatório, em 2024, aproximadamente 24,5 milhões de pessoas de 9 a 17 anos eram usuárias de internet no Brasil, o que configura 93%. O principal dispositivo utilizado para o acesso à rede foi o telefone celular, com 98%. Ainda, da população investigada, 93% dos adolescentes de 15 a 17 anos revelaram possuir celular próprio (Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR, 2025).



O acesso à Internet por meio de computadores por crianças e adolescentes da classe C (40%) foi o dobro do reportado nas classes DE (20%) e aproximadamente metade do das classes AB (76%). Disparidades entre as classes também foram observadas para o acesso à Internet pela televisão – utilizada por 88% dos usuários das classes AB, 73% dos da classe C e 57% daqueles das classes DE – e pelo videogame, dispositivo usado por mais da metade dos usuários das classes AB (57%) e por 10% dos usuários das classes DE. (Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR, 2025, p. 21)

Sobre o local de acesso à internet, em primeiro lugar está o próprio domicílio, com 99%. O segundo local de acesso foi a casa de outras pessoas, com 87%. No que tange às plataformas digitais, as mais frequentemente acessadas foram: *WhatsApp* (71%), *Youtube* (66%), *Instagram* (60%) e *TikTok* (50%). A respeito da posse de perfil, cerca de 83% possuem perfil próprio em pelo menos uma das plataformas digitais (Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR, 2025). Uma informação importante obtida com a pesquisa diz respeito à antecipação da idade do primeiro acesso à internet: “[a] proporção de crianças e adolescentes com 9 a 17 anos que reportou que o primeiro acesso à rede aconteceu antes dos 8 anos de idade passou de 17% em 2015 para 31% em 2024” (Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR, 2025, p. 61). Isso significa que as crianças têm acessado o ambiente digital cada vez mais cedo.

3. Os impactos das tecnologias no desenvolvimento de crianças e adolescentes

No mundo contemporâneo, a humanidade está permeada por informação. Seja por uma necessidade profissional ou pela afeição por conhecimento, estar conectado tornou-se hábito e não há perspectiva de um horizonte de retorno. Diariamente, televisores, celulares, relógios inteligentes, *tablets*, permitem que a conexão com o mundo se desenvolva de forma instantânea, permitindo comunicação eficiente e em tempo real, por meio de páginas na web, redes sociais, jogos eletrônicos e as mais diversas ferramentas, com variada oferta de aplicativos e inteligência artificial.

As novas tecnologias têm alterado o cotidiano de crianças e adolescentes ao longo das gerações. A conectividade, a comunicação instantânea e a facilidade de acesso acabam por colocar a realidade virtual como presença constante na vida de seres em desenvolvimento e com necessidades de interações reais para que tal processo se desenvolva de forma produtiva. No ano de 2024, no Brasil, 167,5 milhões de pessoas, de 10 anos ou mais de idade, tinham telefone móvel celular para uso pessoal. A posse de telefone celular subiu de 77,4% em 2016 para 87,6%



em 2023 e, finalmente, para 88,9% da população de 10 anos ou mais, em 2024 (IBGE, 2025).

No cenário contemporâneo no qual a sociedade se encontra, a internet e as redes sociais se fazem presente massivamente, sendo praticamente impossível ignorar a sua existência. Acerca disso, as crianças já nascem cercadas por esse mundo tecnológico e os adolescentes já se adaptaram intimamente a essa realidade. A partir destas alterações cotidianas provenientes do uso das novas tecnologias na vida das crianças e adolescentes digitais, é possível perceber que as inovações tecnológicas têm impactado diretamente no desenvolvimento destes, uma vez que atividades extremamente importantes para a maturação física e psíquica têm sido afetadas.

Diante de tal situação, a Sociedade Brasileira de Pediatria orienta que crianças com menos de 2 anos não devem ser expostas às telas. Com faixa etária entre 2 e 5 anos, recomenda-se que o tempo de tela seja por tempo limitado, de forma que não ultrapasse uma hora por dia, enquanto interage com adultos. Para a faixa etária entre 6 e 10 anos, uma hora a mais que a faixa anterior, ou seja, duas horas. Por fim, orienta-se até o limite de três horas para o grupo entre 11 e 17 anos (SBP, 2024).

A materialidade, contudo, se apresenta de uma forma bem distinta das recomendações, haja vista a quantidade de perfis de bebês nas redes sociais, administrados pelos pais. Os efeitos da exposição precoce vão desde uma equivocada percepção de bem-estar, valores e sensação de pertencimento, até a consequente dificuldade para o estabelecimento da autopercepção. Os modelos seguidos por crianças e adolescentes são essenciais, tanto na construção destas condições nocivas, quanto em uma construção mais favorável do consumo de internet.

Na atualidade, levando-se em consideração a vida social e econômica, as famílias carecem de momentos para organizar o tempo e o espaço em conjunto para priorizar o diálogo e as interações. Na sociedade movida pela tecnologia e pautada pela era da informação – com a ampliação do acesso às telecomunicações para a solução de problemas, como a abreviação de distâncias geográficas – a relação de convívio familiar, cada vez mais, aparece relegada a um patamar secundário.

Percebe-se ainda a dificuldade em estabelecer limites e horários para o uso do computador e outros aparelhos, fato que tem prejudicado a saúde, concentração e o desempenho escolar de inúmeros estudantes. As relações da contemporaneidade têm dificuldades em estabelecer laços afetivos e desenvolver a inteligência emocional para lidar com as dinâmicas sociais que exigem interatividade.

Os primeiros 1.000 dias de vida são importantes para o desenvolvimento cerebral e mental de qualquer criança, assim como os primeiros anos de vida, a idade escolar e toda a fase da



adolescência. Nesse contexto, o atraso no desenvolvimento da fala é observado em bebês expostos precocemente ao contato com as telas por períodos prolongados em substituição ao contato e olhar afetivo que outro ser humano pode proporcionar para ativar os seus neurotransmissores (SBP, 2024).

A infância é uma fase do desenvolvimento que ocorre do nascimento aos onze anos de vida. Nesse estágio, o corpo está em frequente mudança: há o desenvolvimento físico, o qual acontece com as suas habilidades motoras; a evolução cognitiva, por meio da capacidade de aprender e lembrar; o desenvolvimento psicossocial, onde são construídos os vínculos afetivos com seus pais e/ou responsáveis; e a autoconsciência se desenvolve (Papalia, 2013).

Além disso, entende-se que o uso excessivo das mídias digitais pode afetar o humor, sono, atenção e influenciar negativamente o desenvolvimento cognitivo e emocional de adolescentes. As tecnologias estão proporcionando hábitos de vida sedentários e prejudicando as interações sociais entre pais e filhos, devido ao seu uso em demasia.

Na fase da adolescência, o uso exagerado da internet faz com que este público não estabeleça o seu pleno desenvolvimento, o que acarreta problemas na vida adulta, como a confusão entre o virtual e o real. Os adolescentes passaram a preferir a aprendizagem através dos mecanismos de pesquisa fornecidos na internet, deixando de lado a experiência empírica. Houve a substituição do contato com os familiares à predileção pelas redes sociais ou jogos, pois a interação virtual passa a impressão de estarem sempre interagindo e compartilhando vivências, mesmo que artificiais.

Há fatores favoráveis ao uso das tecnologias, como no campo da aprendizagem, enquanto ferramenta de acesso à informação. Contudo, há prejuízo quando se fala do seu emprego em excesso. Desse modo, nota-se que mais pesquisas acerca do impacto das mídias digitais são necessárias, principalmente atualmente, em que diversas dessas tecnologias estão presentes no dia a dia da maioria das crianças e dos adolescentes.

Outro impacto significativo para o desenvolvimento das crianças e dos adolescentes diz respeito à qualidade das relações desenvolvidas por utilização das tecnologias, tendo o meio virtual como principal elo de afinidade, seja através de redes sociais ou de jogos *online*. Conforme estudo realizado por pesquisadores da Escola de Enfermagem da UFMG, em parceria com o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística – IBGE, 13,2% de jovens confirmaram já terem sofrido *cyberbullying*. O levantamento ouviu 159.245 estudantes, na faixa etária de 13 a 17 anos, dos ensinos fundamental e médio, de escolas públicas e privadas (UFMG, 2024).

De acordo com o Anuário Brasileiro de Segurança Pública de 2025, observou-se que, em



âmbito nacional, foram contabilizados apenas 452 registros de *cyberbullying*, representando uma taxa de 1,1 por 100 mil crianças e adolescentes, em maior concentração nas faixas etárias correspondentes à adolescência, o que, de acordo com o levantamento, reforça a hipótese de que o *cyberbullying* se associa ao acesso às redes sociais e plataformas digitais, fruto de uma discriminação que inicia no âmbito presencial (Fórum Brasileiro de Segurança Pública, 2025).

A Sociedade Brasileira de Pediatria – SBP, a partir de levantamento dos dados do Sistema de Informação de Agravos de Notificação – SINAN constatou que, a cada 10 minutos, ocorre ao menos uma autoagressão envolvendo adolescentes de 10 a 19 anos, no Brasil. Comparado aos dois últimos anos do levantamento, há um equilíbrio nos números, com 40.958 notificações de violência autoprovocada em 2023 e 50.720 notificações em 2024. Referente às internações, foram 1.940 em 2023, ante 1.913 no ano de 2024, em decorrência de lesões autoprovocadas. No que diz respeito aos óbitos de crianças por cometimento de suicídio, foram registrados 1.261 em 2023, ante 1.122 no ano de 2024 (SBP, 2025).

Outro levantamento que atesta a situação de vulnerabilidade de crianças e adolescentes no ambiente virtual é o apresentado pela ONG SaferNet a qual, de acordo com a nota técnica 05/2025 revelou que, entre os dias 1º de janeiro e 31 de julho de 2025, foram registradas 49.336 denúncias anônimas de abuso e exploração sexual infantil na internet, um crescimento de 18,9% em relação ao mesmo período de 2024, inclusive com a utilização de Inteligência Artificial para criação de conteúdo. As denúncias recebidas no ano de 2025 correspondem a 64% de todas as notificações de crimes cibernéticos recebidas (Safernet, 2025).

A dependência do mundo virtual e dos aparelhos que remetem a este estado de coisas, acarretam novas condições emocionais que surgiram na contemporaneidade, juntamente com a popularização das tecnologias. A nomofobia caracteriza-se por ser “um transtorno psicológico advindo da abstinência tecnológica” (Borges; Javorski, 2022, p. 36). O uso abusivo de internet, sobretudo por meio do aparelho celular, provoca piora no desempenho escolar e desenvolve insônia, maior propensão a ansiedade, variações de humor, além de dores fisiológicas, resultado da carência do mundo virtual pela falta de contato com o celular (Morilla *et al.*, 2020).

O uso de aparelhos tecnológicos para o acesso à internet tornou-se um hábito, por comodidade ou necessidade, que passou a fazer parte do cotidiano da humanidade, os quais trazem benefícios. A velocidade com que se consegue resolver problemas, conectar com pessoas distantes e ter acesso a conteúdo variados, são alguns deles. Ainda assim, esta mesma velocidade de avanço pode ser limitante à capacidade de adaptação adequada ao uso de internet (Borges; Javorski, 2022).



Ainda que a conectividade tenha permitido um avanço tecnológico por conta das facilidades e da eficiência a que se propõe, há fatores, sobretudo quando se remete ao desenvolvimento de crianças e adolescentes, que necessitam de maior cuidado. Dentre eles, destacam-se a formação cognitiva nos primeiros anos de vida e os fatores de relacionamento interpessoal e de saúde mental, os quais repercutem de forma direta na vida adulta e tornam-se referência para uma vida saudável e autônoma.

Diante das ameaças aos direitos das crianças e dos adolescentes, interessante pontuar as iniciativas legislativas, em âmbito nacional, para proteger este público e regulamentar condutas e relações no ambiente virtual como forma de promover segurança e traçar as responsabilidades de cada um dos atores por seus papéis nessa conjuntura, além de orientar a sociedade sobre as violações de direitos que podem ocorrer na internet.

4. A regulamentação jurídica brasileira de proteção das crianças e dos adolescentes nos ambientes digitais

Nos últimos anos, no Brasil, há uma atenção especial do Poder Legislativo para com casos de violação dos direitos de crianças e adolescentes no que diz respeito à violência, atenção aos conteúdos ofensivos e preservação contra vazamento de dados pessoais, em corroboração com o princípio da proteção integral disposto no artigo 227, *caput*, da Constituição Federal de 1988 e com as disposições da Lei nº 8.096, de 13 de julho de 1990, o Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA, o qual elenca os direitos fundamentais de crianças e adolescentes, inclusive a garantia de plenos desenvolvimentos físico e mental.

Cumprir destacar, contudo, que até então havia carência de legislação específica e abrangente para o ambiente digital. Por conta disso, faz-se necessária contextualização acerca do caminho legislativo do país em termos de proteção dos direitos de crianças e adolescentes à exposição no ambiente digital, para que haja a perspectiva do percurso seguido até o momento, com a promulgação do Estatuto Digital da Criança e do Adolescente – ECA Digital.

No ano de 2008, a Lei nº 11.829, sancionada em 25 de novembro, acrescentou nova redação ao ECA, constante no artigo 241-A, no sentido de considerar crime a produção, venda, distribuição e transmissão, via internet, de conteúdos que contenham cenas sexo explícito ou pornográfico envolvendo crianças e adolescentes, assim como a posse de materiais desta natureza, por meio de sistema de informática (Brasil, 2008).

O Marco Civil da Internet, Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014, apresenta um regramento



abrangente, que estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da internet no Brasil. No tocante às condutas nos meios digitais, dispõe em seu artigo 29, sobre as condutas de pais e responsáveis referentes ao controle parental e a forma de proteção às mudanças tecnológicas, em especial sobre os impactos provocados nas famílias, nas rotinas e vivências das crianças e dos adolescentes. Porém, cabe tanto ao poder público, quanto aos provedores de internet – e à sociedade civil – a função de educar e disseminar boas práticas para que haja mobilização sobre a relevância de instruir e alertar sobre os riscos e os limites necessários para a convivência sadia no ambiente virtual (Brasil, 2014).

Com foco em determinar proteção contra a violência, a Lei nº 13.185, de 06 de novembro de 2015, instituiu o Programa de Combate à Intimidação Sistemática (*bullying*). O texto apresenta as definições de ato de violência física ou psicológica, intencional e repetitiva (*bullying*) ou pela rede mundial de computadores (*cyberbullying*) como condutas a serem enfrentadas mediante ações do Ministério da Educação e das Secretarias Estaduais e Municipais de Educação, bem como de outros órgãos, aos quais a matéria diz respeito (Brasil, 2015).

De forma a preservar a privacidade, foi promulgada a Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018, chamada Lei Geral de Proteção de Dados – LGPD que, em seu artigo 14, assegura que o tratamento dos dados pessoais de crianças e adolescentes deverá ser realizado em seu melhor interesse e, no parágrafo 1º, deverá ser realizado com o consentimento específico e em destaque dado por pelo menos um dos pais ou responsável legal, quando não encontrada nenhuma outra base legal que justifique o tratamento de dados pessoais deste público (Brasil, 2018).

A Lei nº 14.811, de 12 de janeiro de 2024, estabelece medidas para a proteção de crianças e adolescentes, com enfoque especial em ambientes educacionais. Esta legislação amplia o escopo do ECA e do Código Penal, introduzindo especificações expressas para a prevenção e o combate à violência física e psicológica nas escolas. Destaca-se, o artigo 6º, o qual define tanto o *bullying*, quanto a sua variante digital – o *cyberbullying* – como crimes. Por meio da lei, foi adicionado ao Código Penal o artigo 146-A, no qual, em seu parágrafo único, expressa a definição de *cyberbullying* enquanto conduta realizada por meio da rede de computadores, de rede social, de aplicativos, de jogos *online* ou por qualquer outro meio ou ambiente digital, ou transmitida em tempo real, sendo o seu cometimento penalizado com reclusão de 2 a 4 anos e multa, se os atos não constituírem crimes mais graves (Brasil, 2024a).

Diante da ausência de uma regulamentação específica para a proteção das crianças e dos adolescentes no meio virtual, o Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente – CONANDA, por meio da Resolução nº 245, publicada em abril de 2024, tratou dos direitos das



crianças e adolescentes no ambiente digital. Nela, enfatiza que os direitos das crianças e dos adolescentes no ambiente digital, a partir de abordagem compartilhada e solidária entre o governo, a sociedade e o setor privado, visam garantir a segurança *online*. O texto propõe diretrizes para a implementação de políticas públicas que promovam o uso seguro da internet, sob o enfoque especial da educação digital nas escolas. Essas políticas são direcionadas a empoderar jovens para navegar de forma segura e responsável, destacando a importância do desenvolvimento de habilidades críticas digitais, da compreensão dos próprios direitos e as responsabilidades *online*, o direito de acesso ao ambiente digital, os serviços acessados compatíveis com os seus direitos e seu superior interesse, a garantia à inclusão e acessibilidade digital sem qualquer preconceito ou desigualdade (Brasil, 2024b).

No artigo 5º, o texto preza pelo interesse superior de crianças e adolescentes e corrobora com a Doutrina da Proteção Integral, observando os direitos previstos tanto na legislação nacional quanto em normas internacionais, enquanto princípio orientador para a garantia dos direitos e do bem-estar da criança e do adolescente no ambiente digital. As autoridades públicas, entes privados e a sociedade devem zelar para que todas as ações realizadas, a concepção, o desenvolvimento e as ações de comunicação de qualquer produto ou serviço nos meios digitais levem em conta os direitos e o interesse superior da criança e do adolescente, sobretudo liberdade de expressão e aos direitos de buscar, receber e difundir informação segura, confiável e íntegra (Brasil, 2024b).

Na sequência, sobreveio a Lei nº 15.100, de 13 de janeiro de 2025, dispondo sobre a utilização, por estudantes, de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais nos estabelecimentos públicos e privados de ensino da educação básica. A legislação foi elaborada em atenção ao desempenho dos estudantes nas escolas, a predileção pelas interações durante o período letivo, como também para coibir o cometimento de discriminação via redes sociais e preservar a saúde mental, física e psíquica das crianças e dos adolescentes. A partir da legislação, no disposto no artigo 4º, as redes de ensino foram solicitadas a elaborar estratégias para tratar do tema do sofrimento psíquico e da saúde mental dos estudantes da educação básica, informando-lhes sobre os riscos, sinais e a prevenção do sofrimento psíquico de crianças e adolescentes, inclusive o uso imoderado de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais, sobretudo os telefones celulares e o acesso aos conteúdos impróprios (Brasil, 2025a).

Para além desta série de legislações esparsas, houve a necessidade de elaboração de uma legislação que abrangesse a garantia dos direitos de crianças e adolescentes na internet. Como consequência a uma série de denúncias realizada por um influenciador digital brasileiro,



chamado Felca – o qual escancarou a adultização precoce de crianças e adolescentes na internet e a profusão de casos de disseminação de pornografia infantil e de pedofilia no Brasil, via plataformas digitais – houve repercussão popular e intensa mobilização legislativa, resultando, por consequência, na promulgação da Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025.

A norma possui o condão de proteger crianças e adolescentes nos ambientes digitais, sob o nome de Estatuto Digital da Criança e do Adolescente ou ECA Digital. Trata-se de um marco na regulamentação e proteção jurídica de crianças e adolescentes na internet, diante das novas tecnologias, sendo alvo de sua aplicação todo produto ou serviço de tecnologia da informação direcionado para as crianças e os adolescentes no país – ou de acesso provável por eles – independentemente de sua localização, desenvolvimento, fabricação, oferta, comercialização e operação (Brasil, 2025b).

De forma a assegurar o melhor interesse da criança e do adolescente, o regramento visa proteger a privacidade, segurança, saúde mental e física, acesso à informação, liberdade de participação na sociedade, acesso significativo às tecnologias digitais e bem-estar, sendo o diploma legal apto a preservar a dignidade e o pleno desenvolvimento, com devida disposição de monitoramento, de responsabilização e, sobretudo, um maior cuidado com a vinculação de conteúdos nocivos por parte dos fornecedores de produtos ou serviços de tecnologia que caracterizam uso inadequado, assim como, a necessidade de supervisão parental para o acesso à internet.

O texto estabelece as normativas sobre quais produtos e serviços caracterizam-se como tecnologia da informação, os conteúdos que têm acesso vedado, proibido e inadequado e os atores que devem prezar pela aferição da idade adequada, bem como o cuidado familiar de pais e responsáveis, mecanismos de publicidade comercial sob proibição de monetização e a garantia, por parte dos provedores de produtos ou serviços, de que os usuários ou as contas de crianças e adolescentes de até 16 anos de idade estejam vinculados às contas dos responsáveis legais. A legislação também expressa instrumentos de denúncia em caso de abusos e determina penalidades em caso de descumprimento por parte das empresas de tecnologia (Brasil, 2025b). Dentre as previsões da Lei, cumpre destacar a do artigo 6º:

Art. 6º Os fornecedores de produtos ou serviços de tecnologia da informação direcionados a crianças e a adolescentes ou de acesso provável por eles deverão tomar medidas razoáveis desde a concepção e ao longo da operação de suas aplicações, com o objetivo de prevenir e mitigar riscos de acesso, exposição, recomendação ou facilitação de contato com os seguintes conteúdos, produtos ou práticas:
I – exploração e abuso sexual;



- II – violência física, intimidação sistemática virtual e assédio;
- III – indução, incitação, instigação ou auxílio, por meio de instruções ou orientações, a práticas ou comportamentos que levem a danos à saúde física ou mental de crianças e de adolescentes, tais como violência física ou assédio psicológico a outras crianças e adolescentes, uso de substâncias que causem dependência química ou psicológica, autodiagnóstico e automedicação, automutilação e suicídio;
- IV – promoção e comercialização de jogos de azar, apostas de quota fixa, loterias, produtos de tabaco, bebidas alcoólicas, narcóticos ou produtos de comercialização proibida a crianças e a adolescentes;
- V – práticas publicitárias predatórias, injustas ou enganosas ou outras práticas conhecidas por acarretarem danos financeiros a crianças e a adolescentes; e
- VI – conteúdo pornográfico. (Brasil, 2025b)

Há, portanto, uma preocupação com a dignidade e a proteção de crianças e adolescentes nas interações digitais – tanto de atos nocivos e criminosos que os atinjam, quanto das práticas publicitárias predatórias ou de jogos que os coloquem em situação de vulnerabilidade por si próprios. Vale pontuar que o intuito não é privar crianças e adolescentes do acesso às inovações digitais, mas regular o uso, visando exclusivamente a proteção de sua privacidade, segurança e desenvolvimento psicossocial.

Portanto, com o advento da Lei nº 15.211/2025, o Brasil promove um relevante progresso no que diz respeito à proteção e regulamentação dos direitos fundamentais de crianças e adolescentes no ambiente virtual, ao apresentar dispositivos que ajustam o melhor uso das redes sociais, de jogos eletrônicos à publicidade infantil. Contudo, algumas questões ainda não estão claras, como os métodos para a aplicação de algumas determinações, como a verificação da idade, a revisão regular das ferramentas de inteligência artificial, os mecanismos de supervisão parental, dentre outros.

5. Considerações finais

A partir do Pós-Segunda Guerra Mundial, sobretudo com o incremento da globalização, ingressamos na era digital, na qual a informação, a comercialização de produtos, a expansão da ciência e todo um universo ligado à inovação virtual passaram a integrar o dia a dia das pessoas. As tecnologias digitais facilitaram a transação de notícias ao redor do mundo, transformando o ser humano em habitante de um mesmo povo, uma grande aldeia global. Dentro dessa dinâmica informacional, crianças e adolescentes imergiram para um mundo virtual cheio de ferramentas inovadoras, todavia, repleto de riscos.

Os vínculos modernos pautados pelas redes sociais expuseram crianças e adolescentes a relacionamentos marcados pela exposição, pela comunicação via aparelhos eletrônicos, pouca



verbalização e com distanciamento físico de boa parte dos agentes que, em gerações anteriores, auxiliavam no desenvolvimento social, cultural e da personalidade. Os jogos *online*, repletos de microtransações, passaram a ser um substituto à propaganda e um incentivo direto ao consumo desmesurado, provocando até mesmo síndromes resultantes da dependência de aparelhos que os mantenham conectados, a chamada *nomofobia*.

As dinâmicas virtuais compreendem vídeos sem nenhum cuidado em relação à restrição de idade, os quais se espalham pela rede influenciando, entre outras condutas, o cometimento de crimes. Os problemas da exposição na internet de forma descontrolada se refletem nos dados de violência a que crianças e adolescentes estão sujeitos, sejam os casos de *cyberbullying* em escolas, abuso de crianças e adolescentes na internet, assim como registros de automutilação e suicídio.

O arcabouço jurídico brasileiro é norteado pela proteção integral das crianças e dos adolescentes, os quais são reconhecidos por sua peculiar condição de desenvolvimento, titulares dos direitos fundamentais dos quais família, sociedade e Estado devem garantir solidariamente. No que diz respeito às tecnologias digitais, a legislação desenvolveu diferentes mecanismos, ao longo do tempo, para tentar coibir que os direitos de crianças e adolescentes fossem violados – embora não fosse construída com a finalidade de resguardar direitos objetivamente na internet. O paradigma foi alterado com a promulgação da Lei nº 15.211/2025, conhecida como Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA Digital.

Diante do momento em que se encontram crianças e adolescentes e suas relações com a dinâmica virtual, visando ao desenvolvimento e peculiar interesse, de acordo com os ditames da proteção integral de direitos, a presente pesquisa apresentou o seguinte problema: qual a regulamentação jurídica existente no Brasil para a proteção das crianças e dos adolescentes nos ambientes digitais?

Assim, confirmou-se a hipótese no sentido de que, com o advento da Lei nº 15.211/2025, o Brasil deu um passo importante no contexto da regulamentação da proteção de crianças e adolescentes nos ambientes digitais. Referida lei estabelece regras que regulam o uso das redes sociais, os jogos eletrônicos e a publicidade infantil, elencando determinações de supervisão parental e o atendimento de requisitos pelos provedores de aplicações de internet e os fornecedores de produtos e serviços de tecnologia da informação. Todavia, ainda não estão muito claras as formas de aplicação na prática, o que demandará tempo e acompanhamento por parte dos operadores jurídicos, sobretudo os que atuam no âmbito do Sistema de Garantias de Direitos da Criança e do Adolescente.



REFERÊNCIAS

BORGES, Gláucia; JAVORSKY, Josiane. A nomofobia e a necessária atenção à saúde mental de crianças e adolescentes na era digital: as responsabilidades parentais pelo uso excessivo das tecnologias. In VERONESE, Josiane Rose Petry (Org.). **Lições de direito da criança e do adolescente**. Porto Alegre: Fi, 2022.

BORTOLAZZO, Sandro Faccin. O imperativo da cultura digital: entre novas tecnologias e estudos culturais. **Rev. Cad. Comun.**, Santa Maria, v. 20, n. 1, p. 1-24, jan./abr. 2016.

BRASIL. Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente. 2024b. **Resolução nº 245, de 5 de abril de 2024**. Disponível em: <https://www.gov.br/participamaisbrasil/https-wwwgovbr-participamaisbrasil-blob-baixar-7359>. Acesso em 01 out. 2025.

BRASIL. **Lei nº 11.829, de 25 de novembro de 2008**. Altera a Lei no 8.069, de 13 de julho de 1990 - Estatuto da Criança e do Adolescente, para aprimorar o combate à produção, venda e distribuição de pornografia infantil, bem como criminalizar a aquisição e a posse de tal material e outras condutas relacionadas à pedofilia na internet. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/l11829.htm. Acesso em 30 set. 2025.

BRASIL. **Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014**. Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l12965.htm. Acesso em 29 set. 2025.

BRASIL. **Lei nº 13.185, de 6 de novembro de 2015**. Institui o Programa de Combate à Intimidação Sistemática (Bullying). Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13185.htm. Acesso em 30 set. 2025.

BRASIL. **Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018**. Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD). Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/l13709.htm. Acesso em 30 set. 2025.

BRASIL. **Lei nº 14.811, de 12 de janeiro de 2024**. 2024a. Institui medidas de proteção à criança e ao adolescente contra a violência nos estabelecimentos educacionais ou similares, prevê a Política Nacional de Prevenção e Combate ao Abuso e Exploração Sexual da Criança e do Adolescente e altera o Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940 (Código Penal), e as Leis nºs 8.072, de 25 de julho de 1990 (Lei dos Crimes Hediondos), e 8.069, de 13 de julho de 1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente). Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2024/lei/l14811.htm. Acesso em 30 set. 2025.

BRASIL. **Lei nº 15.100, de 13 de janeiro de 2025**. 2025a. Dispõe sobre a utilização, por estudantes, de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais nos estabelecimentos públicos e privados de ensino da educação básica. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2025/lei/l15100.htm. Aceso em 30 out. 2025.

BRASIL. **Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025**. 2025b. Dispõe sobre a proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais (Estatuto Digital da Criança e do Adolescente). 2025b. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2025/lei/L15211.htm. Acesso em 30 out. 2025.



COSTA, Sandra Regina Santana; DUQUEVIZ, Barbara Cristina; PEDROZA, Regina Lúcia Sucupira. Tecnologias Digitais como instrumentos mediadores da aprendizagem dos nativos digitais. **Revista Quadrimestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional**, São Paulo, v. 19, n. 3, p. 603-610, set./dez. 2015.

CUNHA, Juliana Andrade (Org.). **Meninas em rede**: guia para fortalecimento de redes de proteção e apoio contra a violência online. Salvador: Juliana Andrade Cunha, 2020.

FÓRUM BRASILEIRO DE SEGURANÇA PÚBLICA. **Anuário Brasileiro de Segurança Pública 2025**. São Paulo: FBSP, 2025. Disponível em: <https://forumseguranca.org.br/wp-content/uploads/2025/07/anuario-2025.pdf>. Acesso em 27 set. 2025.

GETSCHKO, Demi. Prefácio. In: NÚCLEO DE INFORMAÇÃO E COORDENAÇÃO DO PONTO BR. **Pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil: TIC Kids Online Brasil 2024**. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2025. p. 13-15.

IBGE. **No Brasil, 88,9% da população de 10 anos ou mais tinha celular em 2024**. 2025. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/44032-no-brasil-88-9-da-populacao-de-10-anos-ou-mais-tinha-celular-em-2024>. Acesso em: 27 set. 2025.

LIMA, Ian Carlos Paes de; MENEZES, Jennifer dos Reis Wakugawa de. A revolução digital e os direitos sociais: desafios e oportunidades nas políticas públicas brasileiras. **Multitemas**, Campo Grande, v. 30, n. especial, p. 19-25, abr. 2025.

LIMA, Lucas Alves de Oliveira; JAHNKE, Jefferson Fellipe; JESUS, Erineide Lopes de; PEREIRA, Raphael; RIBEIRO, Clarice Medina Godinho; PEDRO, Alessandro Medeiros. Tecnologias de Informação e Comunicação na globalização: conexões, desigualdades e transformações socioculturais. **Revista de Gestão e Secretariado – GeSec**, São José dos Pinhais, v. 16, n. 8, p. 01-14. 2025.

MEDEIROS, Glaucia Lopes; SANTOS, Maria Eduarda dos. Reflexões sobre as tecnologias digitais e a docência. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO E TECNOLOGIAS E DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA, 2024, São Carlos. **Anais [...]**. São Carlos: UFSCar, 2024. p. 01-07.

MINHARRO, Erotilde Ribeiro dos Santos. Novas tecnologias e seus impactos no mundo do trabalho e do processo do trabalho. **Revista Internacional CONSINTER de Direito**, Porto, n. 18, p. 01-16, jun./nov. 2024.

MONTE, Cidália Alves do. Tecnologias digitais na educação: vantagens, desafios e estratégias para uma integração eficiente no contexto brasileiro. **E-acadêmica**, Vargem Grande Paulista, v. 6, n. 1, p. 01-13. 2025.

MORILLA, Jéssica Leitão; VIERIA, Gabriella Cassago; DANTAS, Carolina Nishiwaki; CASSAGO, Regina Márcia; PUCCI, Silvia Helena Modenese; GOBBI, Débora Rita. **Nomofobia**: uma revisão integrativa sobre o transtorno da modernidade. *Revista de Saúde Coletiva da UFES*, 2020.



NÚCLEO DE INFORMAÇÃO E COORDENAÇÃO DO PONTO BR. **Pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil: TIC Kids Online Brasil 2024.** São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2025.

PAPALIA, Diane. E.; FELDMAN, Ruth Duskin. **Desenvolvimento humano.** Porto Alegre: AMGH, 2013.

PRETTO, Nelson; PINTO, Cláudio da Costa. Tecnologias e novas educações. **Revista Brasileira de Educação**, Rio de Janeiro, v. 11, n. 31, p. 19-196, jan./abr. 2006.

SAFERNET. **Nota técnica 02/2025.** 2025. Disponível em: https://arquivos.safernet.org.br/notas/Nota+Tecnica+02_2025+%5BSaferNet+Brasil%5D.pdf. Acesso em: 04 out. 2025.

SBP. **A cada 10 minutos, o Brasil registra um atendimento de adolescente por autoagressão.** 2025. Disponível em: <https://www.sbp.com.br/imprensa/detalhe/news/a-cada-10-minutos-o-brasil-registra-um-atendimento-de-adolescente-por-autoagressao/>. Acesso em: 27 set. 2025.

SBP. **Manual de Orientação:** Grupo de trabalho saúde na era digital (gestão 2022-2024). Sociedade Brasileira de Pediatria, 2024. Disponível em: https://www.sbp.com.br/fileadmin/user_upload/24604c-MO__MenosTelas__MaisSaude-Atualizacao.pdf. Acesso em: 27 set. 2025.

SELPA, Vitorugo Sérgio E.; OLIVEIRA, Luiz Antonio de. As tecnologias digitais na educação: um olhar crítico sobre sociedade, tecnologia e cultural. **Plurais – Revista Multidisciplinar**, Salvador, v. 9, n. 00, p. 1-21. 2024.

UFMG. **Estudo revela elevada prevalência de ‘cyberbullying’ entre os adolescentes brasileiros.** 2024. Disponível em: <https://ufmg.br/comunicacao/noticias/estudo-revela-elevada-prevalencia-de-cyberbullying-entre-adolescentes-brasileiros>. Acesso em: 28 set. 2025.